

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan yang tidak lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berpikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan dilihat dari sudut pandang tertentu akan berbeda pengertiannya akan tetapi maksud tertuju pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sebagai usaha sadar dan terencana, pendidikan tentunya harus mempunyai dasar dan tujuan yang jelas, sehingga dengan demikian baik isi pendidikan maupun cara-cara pembelajarannya dipilih, diturunkan dan dilaksanakan dengan mengacu kepada dasar dan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain itu, pendidikan bukanlah proses pembentukan peserta didik untuk menjadi orang tertentu sesuai kehendak sepihak dari pendidik. Karena manusia (peserta didik) hakikatnya adalah pribadi yang memiliki potensi dan memiliki keinginan untuk menjadi dirinya sendiri, maka upaya pendidikan harus dipandang sebagai upaya bantuan dan memfasilitasi peserta didik dalam rangka mengembangkan potensi dirinya. Upaya pendidikan adalah pemberdayaan peserta didik. Hal ini hendaknya tidak dipandang sebagai upaya dan tujuan yang bersifat individualistik semata.

Julia Muniastuti, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLA VOLI MELALUI PENERAPAN VOLI LIKE GAMES PADA SISWA KELAS V SDN BONGAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia Indonesia, hasil yang diharapkan itu akan dapat dicapai dalam waktu cukup lama. Oleh karena itu, jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Hal ini tentu diperlukan suatu tindakan yang mendukung terciptannya pembelajaran yang kondusif.

Menurut Mahendra (2012: 21) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah:

Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, pelajaran penjas tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti; Matematika, Bahasa, IPS dan IPA, dan lain-lain.

Pendidikan jasmani merupakan sebuah wahana yang sangat baik untuk proses sosialisasi. Perkembangan sosial jelas penting, dan aktivitas pendidikan jasmani mempunyai potensi untuk menuntaskan tujuan-tujuan tersebut. Seperangkat kualitas dari perkembangan sosial yang dapat dikembangkan dan dipengaruhi dalam proses penjas diantaranya adalah kepemimpinan, karakter moral, dan daya juang.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan secara utuh. Dalam pendidikan di Indonesia saat ini, khususnya di tingkat sekolah, lebih dikenal dengan mata pelajaran Penjasorkes (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan).

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum. Lewat program penjas dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa penjas, proses pembelajaran di sekolah akan pincang. (Mahendra, 2012: 27)

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar sangatlah penting sebagai dasar pendidikan anak ke tingkat yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah dasar tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Beberapa tujuan penjasorkes adalah pengembangan *kognitif*, pengembangan *afektif*, dan pengembangan *psikomotor*. Adapun tujuan pendidikan jasmani menurut Mahendra (2012, hlm. 10) adalah:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk menjelaskan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasinya dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
6. Menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Jadi, penjasorkes saat ini dituntut tidak hanya sebagai wadah transfer ilmu dari guru kepada siswa, tapi juga bagaimana guru bisa memfasilitasi siswa untuk mengoptimalkan potensinya. Guru penjasorkes dituntut mampu memberikan pembelajaran yang mengandung unsur PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Tentunya pembelajaran penjasorkes ijudi sekolah tak lepas dari berbagai permasalahan.

Banyak permasalahan saat proses kegiatan pembelajaran penjas berlangsung, khususnya pembelajaran bola voli. Pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran permainan bola voli di beberapa sekolah, menunjukkan bahwa banyak ditemukan masalah. Terbatasnya sarana dan prasarana sebagai penunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran permainan penjas di sekolah adalah masalah berikutnya yang seing ditemui di sekolah. Selain terbatasnya sarana dan prasarana, terbatasnya kemampuan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan permasalahan yang sering terjadi di beberapa sekolah.

Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran. Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa modifikasi

alat bantu pembelajaran sangat jarang dilakukan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar oleh guru hendaknya dilakukan dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga akan mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain masalah-masalah yang diatas, adapun masalah yang sering dihadapi guru saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu rendahnya kemampuan bermain bola voli, khususnya passing atas. Untuk mengatasi hal tersebut, maka menggunakan pendekatan bermain dengan memodifikasi permainan bola voli. Dalam proses pembelajaran bola voli, disamping guru harus mempertimbangkan karakteristik permainan bola voli itu sendiri, juga harus mempertimbangkan perkembangan emosi, sosial, fisik, gerak dan intelektual anak. Pada dasarnya anak suka dengan bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Memodifikasi permainan bola voli diharapkan siswa akan termotivasi dalam proses kegiatan pembelajaran bola voli.

Sebagai salah satu sarana pendidikan, penguasaan kemampuan bermain bola voli bagi siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar atau SD, bukan merupakan satu-satunya tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran, namun ada tujuan-tujuan pendidikan lain yang harus ditumbuhkembangkan dalam diri siswa sebagai individu yang sedang tumbuh dan berkembang. Tujuan-tujuan pendidikan tersebut adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan aspek *kognitif*, aspek *afektif*, maupun aspek *psikomotor*. *Volley Like Games* merupakan modifikasi permainan bola voli yang diharapkan mampu meningkatkan aspek *kognitif*, aspek *afektif*, dan aspek *psikomotor* siswa.

Menurut Bahagia (2010: 121) menjelaskan bahwa:

Volley ball like games adalah permainan yang ***menyerupai*** voli, sehingga dilakukan modifikasi di berbagai aktivitas atau alat serta lapangan dan aturan yang digunakan sehingga permainan ini dapat dilakukan oleh berbagai level keterampilan siswa.

Permainan bola voli adalah permainan dengan menggunakan bola sebagai obyek alat dipakai untuk terjadinya permainan, yang dimainkan dengan jalan dipukul atau disentuh atau dipantulkan kembali oleh tangan/lengan atau seluruh bagian badan oleh pemain secara bergantian untuk selanjutnya dipindahkan ke daerah lawan yang dibatasi oleh net/jaring sebagai pembatas lapangan. Lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang telah ditentukan dengan peraturan. Adapun kesulitan siswa dalam menguasai bola merupakan masalah yang dihadapi dan menjadi penyebab rendahnya kemampuan bermain bola voli siswa.

Berdasarkan dari hal itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **”Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Bola Voli Melalui Penerapan Voli Like Games pada Siswa Kelas V SDN Bongas”**, karena pada hal ini sangat penting dicari solusinya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Pembelajaran permainan bola voli merupakan kegiatan pembelajaran yang harus diikuti siswa di sekolah. Permainan bola voli merupakan permainan beregu yang memainkan bola diudara dengan menuntut kerjasama dengan anggota regu. Memainkan atau mempertahankan bola diudara terkesan sulit untuk siswa yang baru mengenal permainan bola voli.

Berdasarkan pengalaman serta pengamatan yang peneliti lihat di lapangan pada saat kegiatan pembelajaran SDN Bongas, ada permasalahan yang muncul saat kegiatan belajar mengajar permainan bola voli, yaitu siswa kesulitan memainkan atau mempertahankan bola di udara. Maka dari itu, penerapan *voli like games* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain bola voli.

Maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan *voli like games* dapat meningkatkan kemampuan bermain bola voli pada siswa kelas V SDN Bongas ?”

C. Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui apakah dengan penerapan *voli like games* ada peningkatan kemampuan bermain bola voli pada siswa kelas V SDN Bongas.”

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru diharapkan dapat menggunakan penerapan *voli like games*, untuk meningkatkan kemampuan bermain bola voli.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memberikan umpan balik terhadap pembelajaran bola voli dengan penerapan *voli like games*.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternative pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan bermain bola voli khususnya kemampuan bermain bola voli dengan menggunakan penerapan *voli like games*.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

E. Pembatasan Masalah Penelitian

Pembatasan masalah penelitian ini terbatas pada masalah yang diteliti saja, untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka penulisan membatasi masalahnya yaitu, apakah penerapan *voli like games* dapat meningkatkan kemampuan bermain bola voli siswa khususnya menyerupai passing atas. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian siswa kelas V, dan objeknya di SDN Bongas.

2. Instrumen penelitian menggunakan observasi untuk penilaian terhadap praktek bermain dilapangan, catatan lapangan untuk mendeskripsikan hal yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran dan rekaman foto untuk mengabadikan tindakan yang telah dilaksanakan.
3. Pendekatan pembelajaran yang penulis maksud adalah melalui pendekatan bermain terhadap peningkatan kemampuan bermain bola voli khususnya passing atas.
4. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sitematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiatisme motto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dan penulisan dari setiap babnya adalah sebagai berikut:
 - a. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
 - b. Selanjutnya BAB II mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
 - c. Kemudian BAB III metode penelitian, berupa penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian, metode

penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.

- d. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
 - e. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kemudian saran atau rekomendasi yang ditulis, ditujukan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan atau dikembangkan dari hasil penelitian.
3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.